

Diferencias en sintomatología clínica, desregulación emocional y función prefrontal entre el uso problemático de redes sociales, videojuegos y cannabis desde una perspectiva de género

Melany del Carmen León Méndez, Iván Padrón, Rosario J. Marrero

Universidad de La Laguna



Unión Europea

Canarias avanza con Europa



Gobierno de Canarias
Consejería de Economía, Conocimiento y Empleo
Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información



INTRODUCCIÓN

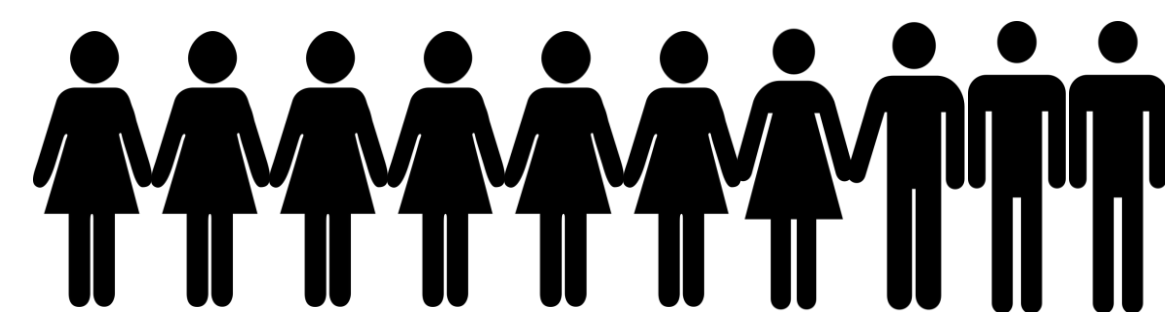
El incremento de las conductas adictivas, tanto conductuales como de sustancias, plantea retos significativos para la salud en jóvenes. Objetivo; analizar las diferencias en desregulación emocional, funcionamiento prefrontal y malestar psicológico (depresión, ansiedad y estrés) entre tres perfiles de uso problemático: Uso Problemático de Redes Sociales (PSMU), Trastorno por Uso de Videojuegos (IGD) y Uso Problemático de Cannabis (PCU), desde una perspectiva de género.

OBJETIVO

Examinar mediante MANCOVA las similitudes y diferencias en el malestar psicológico, la desregulación emocional y la función prefrontal en PSMU, IGD y PCU en adultos jóvenes, desde una perspectiva de género.

PARTICIPANTES

363 participantes
PSMU (n = 112) IGD (n = 136) PCU (n = 115)



INSTRUMENTOS

Bergen Social Media Addiction Scale

(BSMAS; Andreassen et al., 2016)
evalúa el uso problemático de redes sociales.

Internet Gaming Disorder Scale

(IGDS9-SF; Pontes and Griffiths, 2015)
evalúa el uso problemático de videojuegos

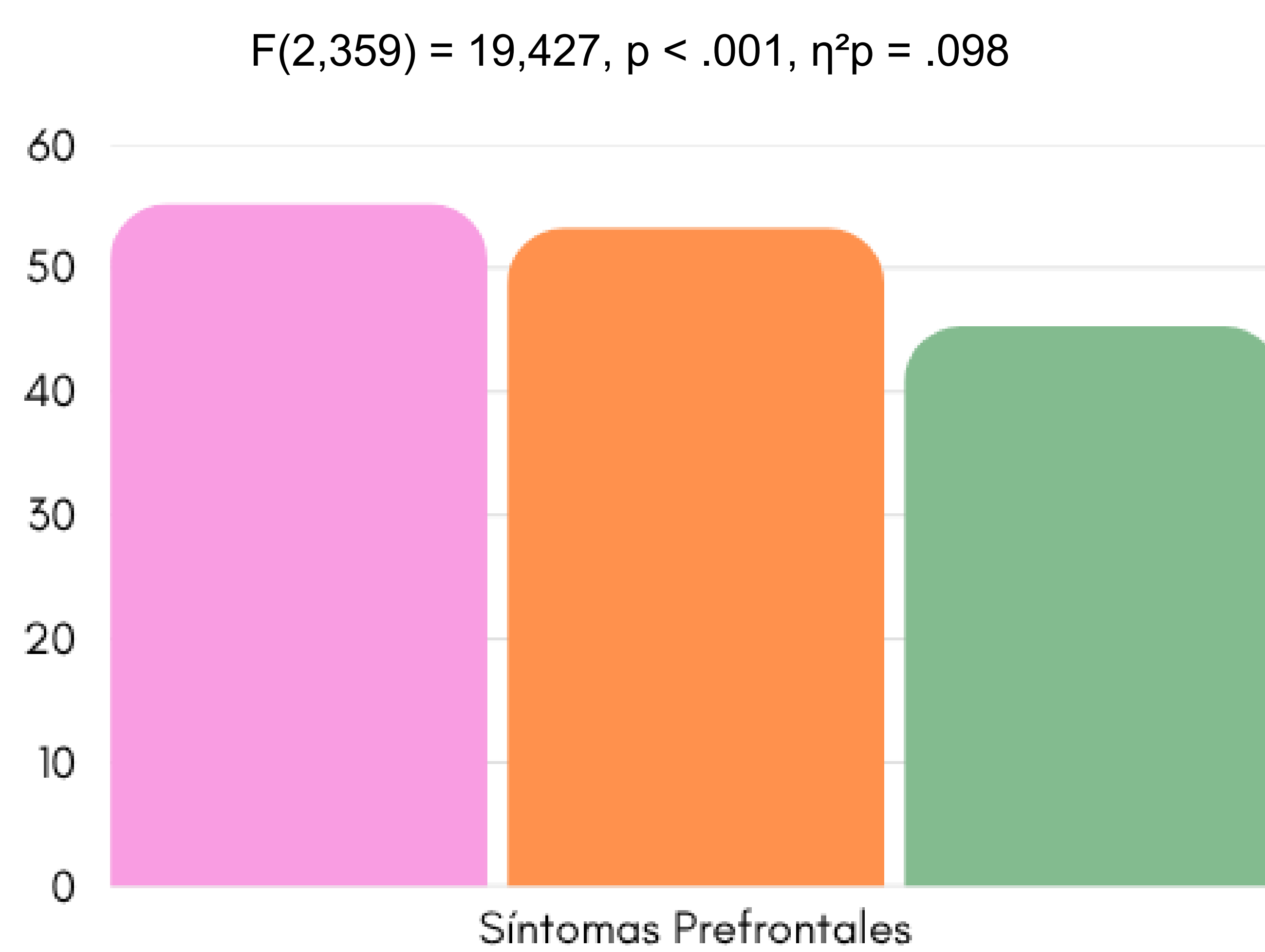
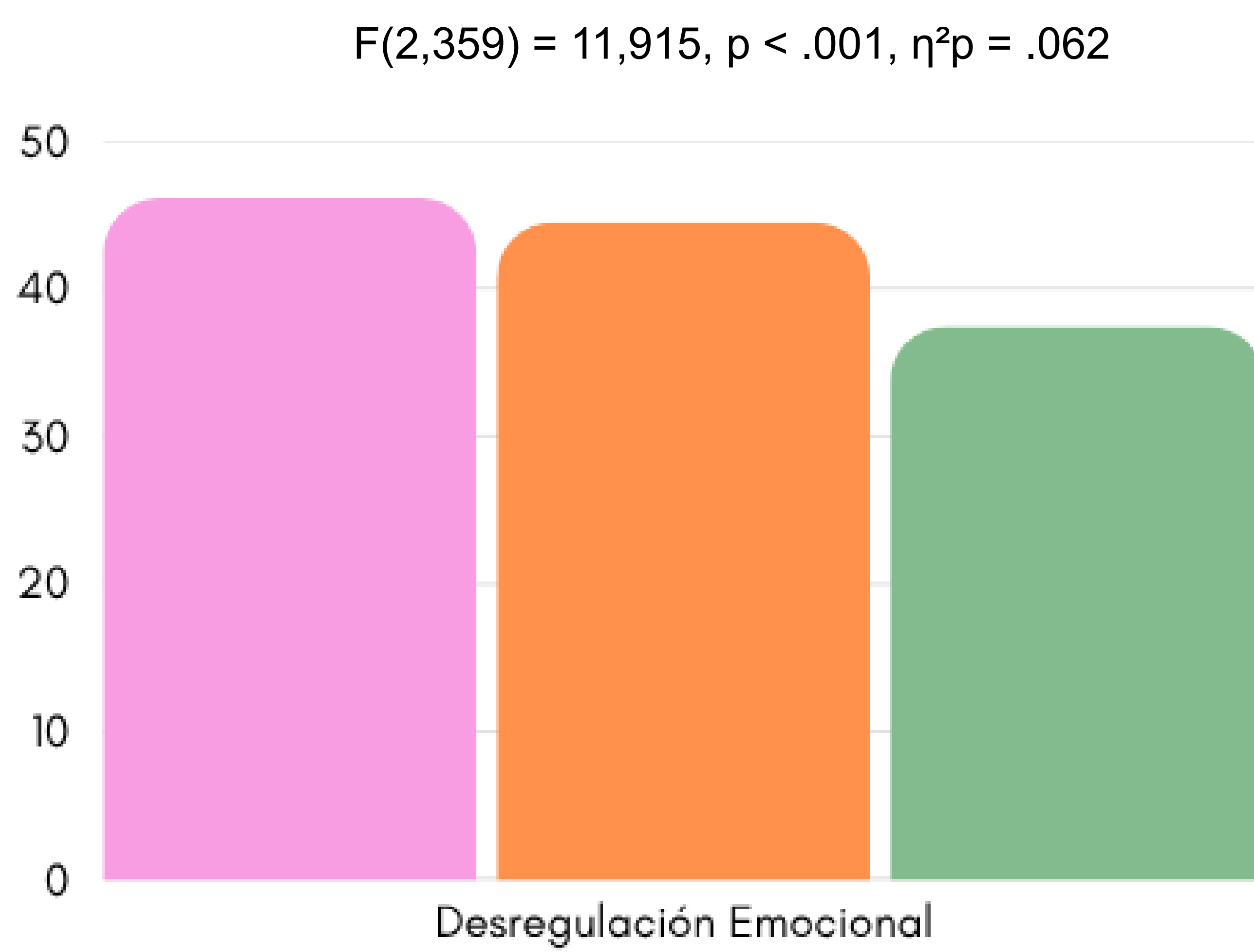
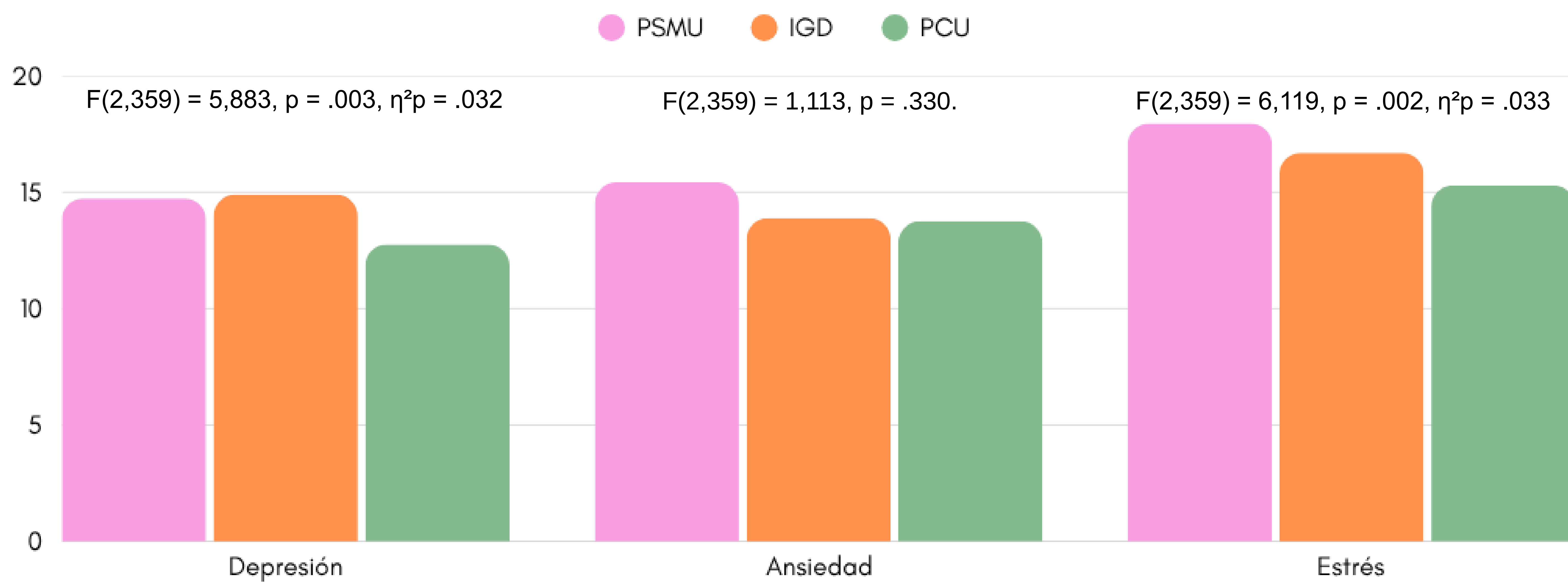
Cannabis Abuse Screening Test

(CAST; Cuenca-Royo et al., 2012)
evalúa el consumo problemático de cannabis

RESULTADOS

Grupo (Λ de Wilks = 0.847, $p < .001$)

Género (Λ de Wilks = 0.949, $p = .002$).



CONCLUSIÓN

En comparación con el grupo PCU, los grupos PSMU e IGD presentaron mayores niveles de depresión, estrés, desregulación emocional y sintomatología prefrontal. No se observaron diferencias entre grupos en ansiedad. El género se asoció significativamente con ansiedad, estrés y desregulación emocional. Estos resultados apoyan la relevancia de considerar dimensiones transdiagnósticas en la evaluación de diferentes conductas adictivas.

Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252–262. <https://doi.org/10.1037/psb0000160>

Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.008>

Cuenca-Royo, A. M., Sánchez-Niubó, A., Forero, C. G., Torrens, M., Suelves, J. M., & Domingo-Salvany, A. (2012). Psychometric properties of the CAST and SDS scales in young adult cannabis users. *Addictive Behaviors*, 37(6), 709–715. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2012.02.012>